

Стаття надійшла: 12.12.2016 р.

Рецензент: д.е.н., доц. Горовий Д.А.

Рецензент: д.держ.упр., проф. Маліков В.В.

УДК 338.467.6:79

JEL Classification: L 190

ОСНОВНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ РИНКУ КІБЕРСПОРТУ

Горова К.О., к.е.н., доцент

Горовий Д.А., д.е.н., доцент

Кіпоренко О.В.

Харківський національний автомобільно-дорожній університет

Анотація. Вивчення розвитку кіберспорту на сьогодні є актуальним завданням, оскільки процес переходу від індустріалізованого до інформаційно-технологічного суспільства зумовив створення абсолютно нового ринку і тенденцій на ньому.

Предметом статті є ринок кіберспорту.

Метою статті є визначення основних тенденцій розвитку ринку кіберспорту.

В статті проведено аналіз поглядів як вітчизняних так і зарубіжних вчених на основні напрямки розвитку ринку кіберспорту, формування в ньому фінансових та економічних потоків, цільової аудиторії, залучення фінансів через краудфандінгові системи.

Авторами визначено структуру і динаміку світового ринку кіберспорту – найбільший об'єм приходить на країни Азії – 43% , адже саме вона вважається родоначальником кіберспорту у всьому світі. Також визначено фінансові потоки, більшість з яких становлять спонсорство і реклама, а саме 578,6 млн доларів. Це зумовлено тим, що багато інвесторів ведуть активну боротьбу за абсолютно новий ринок, щоб в подальшому домінувати на ньому. Також проаналізована цільова аудиторія, більшість якої становлять чоловіки віком від 18 до 24 років (46%). Саме у цей період у людей з'являється інтерес та жага до кіберспорту.

Ключові слова: кіберспорт, спортивний маркетинг, краудфандінг, кіберспортивний ринок, стрім.

PRIMARY TRENDS OF E-SPORT EVOLUTION

Kseniia Gorova, PhD in Economics, Associate Professor

Dr. Dmytro Gorovyi, DS in Economics, Associate Professor

Oleh Kiporenko

Kharkiv National Automobile and Highway University

Summary. Studying the development of e-sport is an actual task for today as the process of forming the information-technology society after industrialized one have created absolutely new market and tendencies on it.

The subject of the article is an e-sport market.

The aim of the article is a definition of main trends of e-sport development.

The article provides the analysis of foreign and domestic scientists' views on main trends of e-sport evolution, economic and financial streams formation, audience, crowd fund systems of finance attraction.

It was defined the structure and the dynamic of e-sport market in the article. The biggest volume belongs to Asia - 43%, because there are the first country where the e-sport have been running. Also the financial streams were rated. The most valuable is sponsorship and advertising – \$578.6 mil. It depends from the fact that e-sport market is newly formed and all investors want to have a huge part of this market. Also the audience was analyzed. Most of them are men from 18 up to 24 years old as namely in this period people are the most active to e-sport tendencies.

Keywords: e-sport, sport marketing, crowd fund, e-sport market, stream

Постановка проблеми. Академічне дослідження конкурентних ігор вимагає наукового визначення того, що мається на увазі, коли ми говоримо про "кіберспорт". В даний час немає в цілому загальноприйнятого визначення цього терміну взагалі. Найчастіше вважаються еквівалентними поняттями "професійна гра", або «конкурентоспроможний спосіб грати в комп'ютерні ігри» [1]. При де-

тальному розгляді витоків кіберспорту можна дізнатися, що початковою точкою було поглиблення дітей у сферу інформаційно-комп'ютерних технологій (ІКТ), ще дало сильний поштовх для подальшого розвитку та популяризації комп'ютерних ігор у всьому світі. Розвиток кіберспорту спричинив створення абсолютно нового ринку, який сьогодні детально не досліджений. Загальна динаміка ринку збільшується у декілька разів щорічно, що стає досить привабливою рисою для його вивчення і аналізу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Результати досліджень явища кіберспорту відображені в небагатьох дослідницьких працях зарубіжних науковців. Досить невелика кількість робіт присвяченій даній тематиці зумовлена тим, що кіберспорт почав стрімко розвиватися на початку 2010 року. Першою комплексною роботою з цієї тематики стала праця Патриції Грінфілд, яка розглядала стрімке заохочення дітей до комп'ютерних технологій [1]. Також нею були окремо розглянуті фактори людської агресивної поведінки під час гри у комп'ютер [2]. Вона припустила, що популяризація цих ігор зумовить створення турнірів або змагань, що будуть мати певний регламент, який буде намагатись викоринити людську агресію. Її роботи були покладені в основу іншого німецького дослідника Йоханесса Фромме, який намагався чітко розібратися в причинах появи кіберспорту. Він виділив дві основних: економічну та технічну. З економічної точки зору можна було б стверджувати, що діти і молодь стали важливими цільовими групами для багатьох галузей промисловості, наприклад, ЗМІ, моди, музики. Молоді люди прагнуть виступати в якості "рушійних сил" для нових ринків і продуктів, а їх купівельна спроможність заслуговує на увагу. Комп'ютерна ігрова індустрія, очевидно, була досить успішною в залученні цих молодих клієнтів [3]. З технічної точки зору можна було б вказати на те, що грати в електронні ігри стало легше в останні два десятиліття. Людям не потрібно спеціальних знань комп'ютера, щоб використовувати ігрову консоль чи іншу техніку. Серед вітчизняних науковців питанню інновацій і появи кіберспорту присвятили Н. Ведін, А. Хасанова [4], їхні дослідження були направлені на економічну природу та інноваційні проблеми. А. Ерофєєв дослідив правову сторону в кіберспорті, припустив, розвиток регламенту, стандартизованих правил [5]. Д. Нестулаєва вивчала електронну освіту і форму підготовки кадрів для модернізації економіки [6].

Невирішені складові загальної проблеми. Зважаючи на низьку увагу до кіберспорту серед вітчизняних науковців, недостатньо дослідженим залишається питання стану ринку кіберспорту на поточний момент та прогнозування його розвитку.

Формулювання цілей статті. Метою статті є визначення основних тенденцій розвитку ринку кіберспорту.

Виклад основного матеріалу дослідження. Слід зазначити, що кіберспорт належить до спортивних заходів, в яких люди розвивають і навчаються розумовим або фізичним здібностям з використання інформаційних та комунікаційних технологій. За оцінками Superdata, загальний обсяг кіберспортивного ринку на сьогоднішній день складає близько 748 млн. дол. США, а динаміка його розвитку така, що до 2018 року році ця сума зросте до 2 млрд. дол. США (рис. 1).

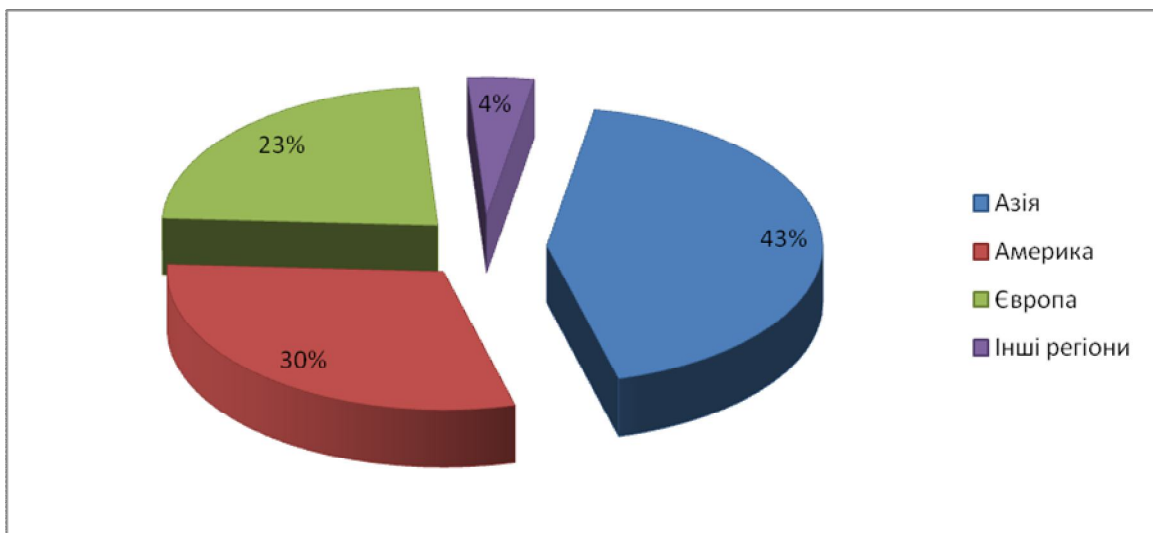


Рисунок 1 – Структура світового ринку кіберспорту

складено авторами за даними [1]

За обсягами ринку впевнено лідирує Азія (321 млн. дол. США), за нею слідом йде Америка (224 млн. дол. США) і Європа (172 млн. дол. США). Решту 29 млн. дол. США розподілені за іншими регіонам. У міру зростання популярності кіберіндустрії навколо неї вибудовується динамічна екосисте-

ма. В організації чемпіонатів беруть участь не лише розробники, але і спонсори – виробники устаткування, периферії та обладнання [7]. 74% доходів приносять реклама і спонсорство, 6% - ставки на букмекерських сайтах, ще стільки ж - продаж квитків і сувенірів. Ігри ведуть професійні коментатори, а їх хід розбирають аналітики. З командами працюють психологи, управляють усім процесом - кіберспортивні менеджери (табл. 1).

Таблиця 1 – Розподіл надходжень фінансових потоків

Напрямок	Доля, %	Сума, млн %
Спонсорство і реклама	78	578,6
Букмекерські ставки	7	55,8
Призові фонди	7	55,8
Аматорські турніри	4	27,7
Товари і сувенірна продукція	2	17
Білету на LAN – турніри	2	15,9

Поява кіберспорту можна інтерпретувати як логічний і незворотній наслідок переходу від індустріального до інформаційно-комунікаційного суспільства. Адже за часи розвитку науково-технічного процесу класичні види спорту мали тенденцію до втрати актуальності серед більш молодих верств населення. Тому кіберспортивна аудиторія налічує в основному людей у віці від 18 до 24, а найбільше цими подіями цікавляться чоловіча стать (рис. 2).

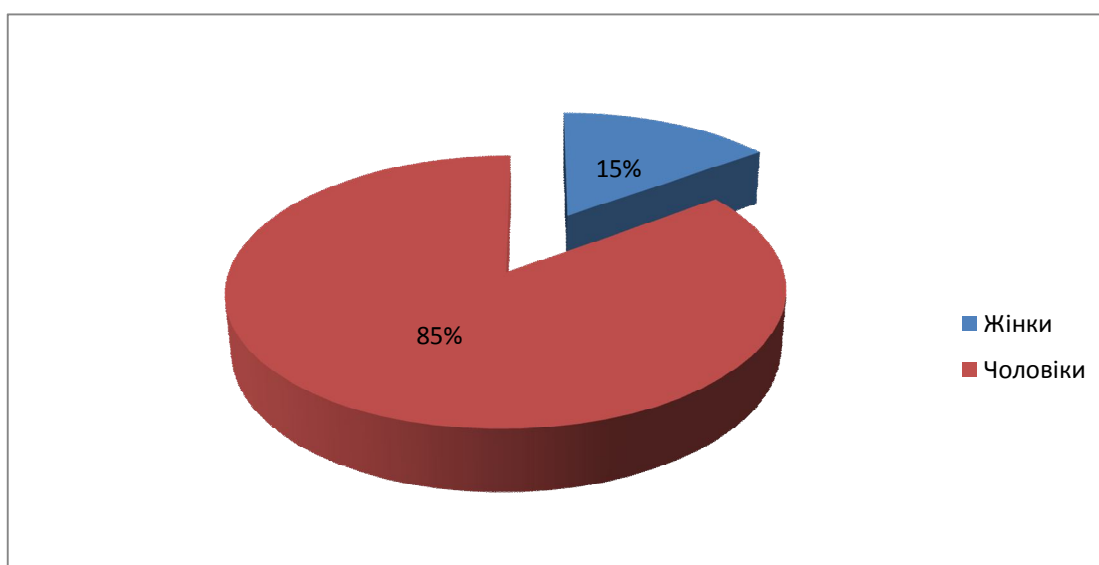


Рисунок 2 – Аналіз статі аудиторії кіберспорту

Окремо бурхливо розвиваються сервіси для потокової трансляції кіберспортивних змагань, наприклад, Twitch, який вже називають телебаченням майбутнього. Справа в тому, що усі турніри і комп'ютерні ігри транслюються через так звану стримінгову систему. Стримінгова система – це Інтернет майданчик потокового відео, де основний контент носить ігровий характер. Сьогодні існує багато подібних майданчиків: Twitchtv, Azubu, Hitbox, Ustream. Джерелами доходу на них стають як підписка користувачів і реклама, так і «пожертвування» глядачів. Їх кількість перевищує 20 млн. дол. США на місяць. За даними аналітиків, за змаганнями з комп'ютерних ігор регулярно стежать майже 190 млн. осіб у всьому світі і стримінгові платформи є невід'ємним компонентом для розвитку і популяризації кіберспорту.

Проведення турнірів з кіберспорту є основним джерелом залучення нових спонсорів і інвесторів та популяризації кіберспорту у всьому світі. Загалом з початку 2000 року було проведено більше 1000 турнірів у всьому світі у різних ігрових дисциплінах. Кіберспортивні організації, такі як World Cyber Games (WCG), Electronic Sports World Cup (ESWC) і Electronic Sports League (ESL) у співпраці з корпораціями в рамках індустрії комп'ютерних ігор влаштовують турніри як на національному, так і на міжнародному рівнях (табл. 2).

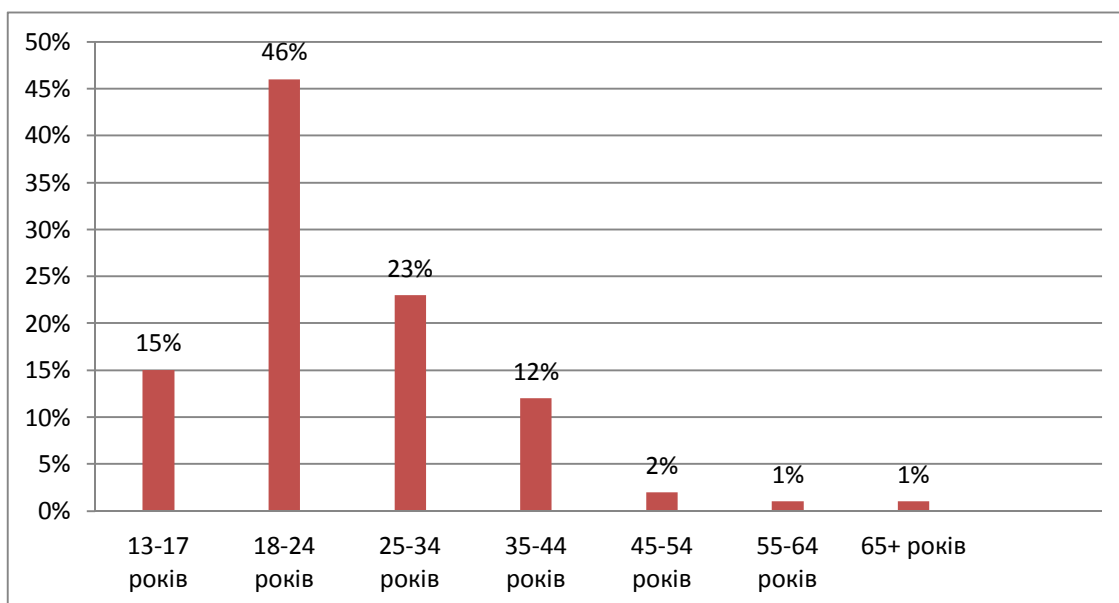


Рисунок 3 – Частка цільової аудиторії кіберспорту за віком

Таблиця 2 – Найбільші організації, що проводять турніри у різних дисциплінах та їх призовий фонд

Найменування організації	Хронологія проходження	Країни	Загальний призовий фонд	Кількість країн-учасників	Генеральні спонсори
WCG	2000-2013	Південна Корея, США, Сінгапур, Італія, Німеччина, Китай	Понад 20 млн. дол. США	78	Samsung, Microsoft
ESWC	2003-2016	Китай, Франція, Південна Корея	Понад 2 млн. дол. США	53	Plantronics, Benq, Ubisoft, Activision, Valve
ESL	2003-2016	Німеччина, Польща, США, Франція, Італія	Більше 10 млн. дол. США	91	Asus, Intel, Nvidia, HyperX

Призовий фонд зазвичай формується з так званої системи краудфандінгу. Краудфандінг - це співпраця людей, які добровільно об'єднують свої гроші або інші ресурси разом, як правило через Інтернет, щоб підтримати зусилля інших людей або організацій. Так для стимулювання команд, що будуть змагатися у ігровій дисципліні, глядачам пропонується придбати електронний білет, що дає їх різноманітні можливості: це можуть бути внутрішньоігрові артефакти, бонуси, унікальні предмети, які можуть бути цікавими для глядачів. Вартість одного білету в середньому дорівнює 10\$. Чверть суми йде в загальний призовий фонд, решта 3/4 йде на рахунок компанії, яка витрачає ці гроші на свій розсуд: організовує чемпіонати, вдосконалює ігрову систему, залучує нових спеціалістів, тощо.

Україна займає міцні позиції на ринку кіберспорту, але досить слабкий піар і поширення інформації приводить до слабого фінансування організацій, знеохочення інвесторів фінансувати такі заходи, досить пасивне відношення держави до цього. Поширення інформації про кіберспорт серед усіх верств населення зумовить створення нових кіберспортивних клубів, організацій, асоціацій, турнірів, це дасть змогу ще більш стрімкого розвитку, поширення цільової аудиторії, приверне увагу нових інвесторів.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Ринок кіберспорту абсолютно нова складова спортивного маркетингу сформована під дією науково-технічного прогресу. Сьогодні його обсяг складає 748 млн. дол. США, а перспективи його розширення сягають 1 млрд. дол. США в кінці

2017 року. Діюча цільова аудиторія сягає 190 млн. чоловік більшість з яких чоловіки віком від 18 до 24 років, які здатні витратити на проведення якісних турнірів понад 20 млн. дол. США щомісяця завдяки системі краудфандінгу. Транслявання цих подій проходить через стримінгові платформи, які можуть стати альтернативою телебаченню у недалекому майбутньому. Ринок кіберспорту налічує багато інвесторів, оскільки вони хочуть зайняти найвигіднішу позицію у конкурентній боротьбі на ще несформованому ринку.

Перелік посилань:

1. Greenfield Patricia M. *The Cultural Evolution of IQ.* / Greenfield Patricia M. // *The Rising Curve. Long-Term-Gains in IQ and related Measures.* Washington, DC . American Psychological Association. - 1998. - P. 81-123.
2. Greenfield Patricia M. *Action Video Games and Informal Education : Effectson Strategies for Dividing Visual Attention* / Greenfield Patricia M. // In P.M. Greenfield& R.R. Cocking (Eds.), *Interacting With Video.* Norwood, NJ : Ablex. - 1996. - P. 187-205.
3. Sabine & Walter Klingler: *Kinder und Medien 2000: PC / Internet gewinnen an Bedeutung.* - 2001. - P. 345-357.
4. Хасанова А.Ш. *Формирование устойчивости конкурентоспособности в условиях информатизации экономического пространства* / А. Ш. Хасанова // *Вестник экономики, права и социологии.* - 2014. - №4. - С. 101-105.
5. Ерофеев А.Р. *Особенности мер гражданско-правовой ответственности в области спорта* / Ерофеев А.Р. // *Вестник экономики, права и социологии.* - 2015. - №1. - С. 93-96.
6. *Worldwide Esport revenues by region, 2016* [Електронний ресурс]. - Режим доступу : <https://www.superdataresearch.com/?section=live-stats>

Стаття надійшла: 16.12.2016 р.

Рецензент: д.е.н., проф. Дмитрієв І.А.

Рецензент: д.держ.упр., проф. Маліков В.В.

